数字文明：元宇宙中人的虚拟身份认同与媒介化生存

李康跃* 王雪梅 闫晓阳
（武警后勤学院新闻文化室，天津 300309）

摘 要：技术与社会的繁荣与“再组织”使“元宇宙”概念破壁而出，人们正以此为基点创造一个划时代的数字文明，即数据、人、关系共同构成的未来世界图景。在元宇宙所营造的媒介环境下，人的自我认同完成了由“符号”到“身份”、由“视听”到“感知”、由“情景”到“社会”的转化。作为第三媒介时代的代表，元宇宙在完成媒介感知的“反向进化”之余，也导致了人的“生存危机”，因此对人在元宇宙中的沉浸式媒介化生存也需辩证看待。

关键词：元宇宙；身份认同；媒介化生存 **中图分类号：**G206 **文献标识码：**A
文章编号：1671-0134（2022）02-007-03 DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2022.02.001
本文著录格式：李康跃，王雪梅，闫晓阳．数字文明：元宇宙中人的虚拟身份认同与媒介化生存 [J]. 中国传媒科技，2022（02）：7-9.

1. 以元宇宙为载体的数字文明

2021 年 9 月，以“迈向数字文明新时代——携手构建网络空间命运共同体”为主题的世界互联网大会在乌镇举行，中国国家主席习近平在向大会致的贺信中指出，数字技术正以新理念、新业态、新模式全面融入人类经济、政治、文化、社会、生态文明建设各领域和全过程，给人类生产生活带来广泛而深刻的影响。[1] 一个未来的数字文明图景正在被描绘。数字化时代构建的过程中，始终无法绕开一个关键概念——元宇宙。

2021 年，元宇宙（Metaverse，即超越宇宙）概念由科技领域成功出圈，开始被传播学、经济学、心理学等领域所研究，这一年也被称为元宇宙元年。不论是被称作元宇宙第一股的 Roblox 公司成功上市，还是扎克伯格（Mark Elliot Zuckerberg）宣布将有着 29.1 亿月活用户的 Facebook 改名为 Meta，都昭示着互联网科技领域对元宇宙概念的认同与追捧。元宇宙概念最早源于 1992 年尼尔·斯蒂芬森（Neal Stephenson）的科幻小说《雪崩》，该小说描绘了一个宏大的虚拟现实世界，人可以在这一人造世界中再造自我，并进行社会交往。在现实生活中，游戏以初代元宇宙载体的身份参与了这一概念的塑造，Minecraft 等沙盒游戏将玩家引入到虚拟世界中，建构起了一套世界观。但两者又存在差异，沙盒游戏中角色是人为物理操控的虚拟符号，人主要通过视听来获取游戏反馈；而在元宇宙中，人的多感官切身参与其中，进行具有人机互动基础的社交活动，是传播媒介的一次颠覆性变革。“头号玩家”等文化娱乐产品以科幻的形式向人们展现了元宇宙的未来形态。

那么究竟应该如何定义元宇宙？清华大学新闻与传播学院新媒体研究中心发布的《2020—2021 年元宇宙发展研究报告》中，将元宇宙定义为整合多种新技术而产生的新型虚实相融的互联网应用和社会形态，它基于扩展显示技术提供沉浸式体验，基于数字孪生技术生成现实世界的镜像，基于区块链技术搭建经济体系，将虚拟世界与现实世界在经济系统、社交系统、身份系统上密切融合，并且允许每个用户进行内容生产和世界编辑。[2]

可以做个比喻，如果将人类社会的技术、需求和社会形态等元素的综合看作一个压缩的“宇宙奇点”，当一切元素的相互作用到达一个临界值之后，便会骤然爆发，形成一个与现实世界共在的初级虚拟宇宙形态，此即为“元”的含义。在元宇宙的媒介环境当中，主体的存在形态、生存法则、交往方式可以被重新定义，以实现人在现实环境中无法完成的虚幻想象，人们可以在其中宣泄情绪、获取慰藉、虚拟交往，甚至可以达到数字永生。

元宇宙形态的诞生与爆发是基于人工智能、云计算、AR/VR/MR、区块链等技术集的成熟与应用，以往纵向发展的技术谱系被组织整合，一个依托于技术图谱的、与现实世界共在的空间被建构，在这一过程中，内容承载了“技术连接者”的角色，人则是这一空间运行的“技术使用者”和“内容消费者”。元宇宙的基础架构包括显示系统、操作系统、内容系统和区块链系统，分别对应着社会交往中的视听交互、行为交互、信息交互以及经济交互。可以说，元宇宙在继承和发展互联网时代的内容、社交、购物、游戏、金融等平台特性的基础上，建构了虚实相融的社会系统，人在这一系统中的一切活动都是在塑造一个数字文明，即数据、人、关系共同构成的未来世界图景。随着未来越来越多的人置身其中，人作为空间主体的虚拟身份认同和媒介化生存需要重新被考辩。

2. 元宇宙中人的虚拟身份认同

曼纽尔·卡斯特（Manuel Castells）指出，认同是人

* 为本文通信作者

们获得其生活意义和经验的来源，它是个人对自我身份、地位、利益和归属的一致性体验。[3] 人通过接收信息和自我展演来实现自我认同，通过社会互动进而强化社会认同。在 Web3.0 时代，网络社会正通过互联网和新媒体重新定义网络使用者的虚拟身份，并再造人格化的虚拟群体身份。[4] 由此，人在虚拟环境下具有了多重主体分身。元宇宙空间中的生活体验、方式、意义均是现实生活的映照、延展或颠覆，人的主体分身通过信息互动以及社会交往来确认自我的虚拟身份和虚拟空间的社会存在。本文基于对元宇宙体系特征的研究，着重探讨人在元宇宙中的虚拟自我身份认同。

2.1 由“符号”到“身份”：人对自我形象塑造的认同

在模拟技术和交互技术高度发达的今天，人不再满足于固有的环境生存和自身的角色和形象，取而代之的是通过互联网社交渠道来塑造匿名化、符号化身份。与互联网虚拟社交、游戏等形态不同的是，元宇宙中的主体不仅具有社交属性，同时高度仿真的感知和行为系统打通了虚拟与现实的界限，人在戈夫曼（Erving Goffman）“戏剧理论”中所定义的“前台”活动中，不再只是以文字、图像等符号化信息的形式存在，而是基于模拟感官及交互系统建构的自定义形象，进行着具象化的身份展演，人在此环境中基于某种人参与建构的规则对自我的塑造和确认是跨越性别、种族、肤色的身份认同，超越了自然对肉身的束缚，完成了自我意识的具象化实现。这种实现不仅是塑造了一个符号，而且包含了角色、外表、感知、体验等趋近于真实的空间自我，人在这种全新的身份认同中完成了自我改造夙愿的虚拟实现。

人通过技术集所营造的虚拟社会系统进行环境的再感知和对自我的再认知，并直接或间接地参与社会经济活动，俨然已经融入了另一个理想化世界。由此，人的虚拟形象便完成了由“符号”到“身份”的演化。并且，人以全新的身份投入到社会交往当中，也会收到“他者”虚拟身份的信息反馈，当人人都以“以己及人”的观点去看待“他者”时，元宇宙中人的社会身份认同便会得到确认，整个数字文明中人的社会存在也会趋于真实。

2.2 由“视听”到“感知”：人对自我社交表达的认同

马斯洛（Abraham H. Maslow）的需求层次理论将社交归为人的基础需求，人期望通过社交来确认自我归属，理解和表达是人进行社交互动的必要行为活动，媒介在此过程中承担了信息交互枢纽的角色。从早期人的肢体表达，到印刷时代的文字表达，直至互联网时代，微信、抖音等社交产品一步步变革了社交方式，人与人之间的时空区隔被打破，声音、图像、视频等符号都成为社交媒介。而在元宇宙中，社交理解与表达由对信息的传播进化到了对环境的感知阶段，社交对象已经被归为环境的一部分，人也由以智能手机为主导的、以眼睛和耳朵为传播受体的“视听时代”跨入以泛在媒介为主导的、以身体为传播受体的“感知时代”，这种再造的感知是对人在真实环境中感知的一种模仿和回归，同时也是对人在元宇宙中虚拟身份认同的强化。

此外，元宇宙中的社交表达不仅是心与心的碰撞，同时也是人与社交机器人之间的交织。未来元宇宙中的 NPC（Non-Player Character，即非玩家角色）极有可能在无数次与人的交流训练中，如电影《失控玩家》中的主人公 Guy 一样进化出人的心智，并开始参与社会交往。同社交机器人的交往可能会比人与人之间的交往更加纯洁抑或是复杂，面对由机器进化而来的心智，人在元宇宙环境中自我社交表达认同以及对他人、对整个数字文明的认同将会更加强烈。

2.3 由“情景”到“社会”：人对自我社会身份的认同

喻国明指出，元宇宙的演进是对互联网全要素的有机整合，是数字化社会的“再组织化”。这种所谓的“再组织化”营造了一个高度契合甚至在某些方面超越真实世界的社会系统。元宇宙诞生之前，人在互联网社会中的活动往往是在一个“双目可及”的、“情景式”的、具有系统壁垒的“狭小空间”中交往，空间之间依赖鼠标的点击抑或是手指的触碰来连接，而元宇宙逐步完成了对互联网空间的进化和超越，塑造了一个以脑机接口为空间连接的，全景式、开放式、全天候的社会系统。在这个人造社会系统中，区块链技术的去中心化、可追溯等特征建构了元宇宙中的信用体系和经济体系；AR/VR/MR 的沉浸式互动特征构建了元宇宙的感知体系和内容体系；云计算、5G 甚至 6G 技术建构了元宇宙的信息体系；人工智能技术构建了元宇宙的交互体系。在多技术的协同建构下，人们在元宇宙中参与社会活动的规则更加清晰、透明。因此，人可以在其中进行必要的娱乐、学习、工作等社会活动来彰显自己的社会属性和价值，以达到预期目标。当人在元宇宙中的社会活动达到与现实社会无异的程度时，即可以称之为建立了一个数字文明，获取了人对自我社会身份的高度认同。并且，元宇宙所建构的社会系统的功能越全面、规则越细致、互动越频繁，人参与其中的获得感、真实感、认同感也就越强。

3. 第三媒介时代下的元宇宙：沉浸式媒介化生存的探讨

在沉浸于元宇宙带来的真实感的同时，人们不禁思考，此空间中的人是否“真实存在”？卢卡奇·格奥尔格（Szegedi Luk á cs）在继承马克思辩证唯物主义的基础上，将人的存在分为自然存在与社会存在，自然存在是社会存在的基础，社会存在是自然存在的飞跃。[5] 也就是说，在元宇宙中人脱离了肉体的自然存在，以社会存

在的形式参与实践。早在25年前，尼古拉斯·尼葛洛庞帝（Nicholas Negroponte）便预言了这种脱离肉体的“数字化生存”。从媒介角度而言，云计算、物联网、大数据、移动互联网、人工智能等信息技术，使媒介技术对人的社会性存在产生更加广泛和重要的影响，人实际上已经进入到了媒介化生存状态。[6] 媒介化生存，简言之就是以媒介为中心的生活方式。[7] 目前，有学者认为媒介化生存将会对媒介生态的进化产生积极作用；也有学者对人的媒介化生存持批判态度，认为媒介导致了人的“生存危机”。[8] 在元宇宙建构的未来数字文明中，人的媒介化生存还需辩证看待。

麦克卢汉（Marshall Mcluhan）曾指出 “媒介即人的延伸”，在技术赋权、万物皆媒的时代下，元宇宙成为人意识的载体，同时也是人视觉、触觉、听觉等多感官的延伸，其将人与自我、人与他者、人与机器、人与社会相勾连，以居间性特征和沉浸传播的形式引导人们进入了李沁所定义的“第三媒介时代”。第三媒介时代是指以泛在网络和大数据为物理基础的、以沉浸传播为特征的泛众传播时代。元宇宙符合第三媒介时代媒介的泛众式、体验式、共享式、共创式特征，因此是一种典型的沉浸媒介。[9]

人在元宇宙中的沉浸式媒介化生存也使人们媒介感知产生“反向进化”。在马克·波斯特（Mark Poster）所划分的第一和第二媒介时代中，人通过物理媒介、电子媒介来传递信息、维系社会关系，人的感知直接来源于媒介，而非信息本身。在第三媒介时代来临之后，人的感知发生了反向进化，即人对物理媒介的感知趋于弱化，但对信息本身的感知却趋于清晰。在此背景下，人浸润于元宇宙之中，于媒介环境中生存、交往，媒介似乎时刻围绕于人的身边，但却又无形无踪，人对他者、环境所传递信息的感知异常敏感，有如置身其中。例如，两个相隔千里的人能够在对媒介无感的情况下，于元宇宙环境中交谈、甚至拥抱。

媒介化生存强调的是受众对媒体的依赖，这从另一个侧面揭示出，新型媒体对受众日常生活的渗透和关照。[10] 元宇宙沉浸式的、无孔不入的渗透和关照在对人的社会生活产生积极影响之余，同时也会间接造成一种“生存危机”。一是对理性自我的解构和对非理性行为的放纵。元宇宙创造了一种“虚拟、匿名、随意和日常化”的言说和行为平台，无形中是对现实人理性自我的解构，造成了使用者交流和活动行为中的缺乏理性、倾向于发泄性和责任感缺失的问题。[11] 当人穿梭于元宇宙和现实空间中时，难以在两种角色中自由切换，以至于造成社会情绪危机。二是对现实环境中社交活动的削弱和对“真实社交恐惧症”的强化。元宇宙中空间性、真实性和沉浸性降低了社交成本，但也无可避免地削弱了人在真实环境中的社交活动，致使社交空间偏好失衡，“虚拟社交”繁荣的背后实则是“真实社交恐惧症”的蔓延。长此以往，人们不再乐于走出家门，社会活动繁荣不再。

因此可以看到，元宇宙所营造的媒介环境对人来说优势与危机共在，若要使元宇宙更好地服务于人，仍需多方协同建构相应的制度规范，进而创造一个健康的、“以人为本”的数字文明。媒

参考文献

[1] 习近平 . 努力让数字文明造福各国人民 [N]. 人民日报，2021-09-27.
[2] 王儒西，向安玲 .2020—2021 年元宇宙发展研究报告 [R]. 北京：清华大学新闻传播学院新媒体研究中心，2021-09-16.
[3][美] 曼纽尔·卡斯特 . 认同的力量 [M]. 曹荣湘译，北京：社会科学文献出版社，2003.
[4] 吴志远 . 离散的认同：网络社会中现代认同重构的技术逻辑 [J]. 国际新闻界，2018（11）：112-134.
[5] 肖萧 . 卢卡奇《关于社会存在的本体论》的基本意蕴 [J]. 广西大学学报（哲学社会科学版），2020（6）：31-36.
[6] 周廷勇 . 人的媒介化生存与教育的澄明 [J]. 现代传播（中国传媒大学学报），2018（11）：164-168.
[7] 马飞峰，倪勇 . 媒介化生存的社会学反思 [J]. 青年记者，2017（8）：18-19.
[8] 张平 . 媒介化生存的危机 [J]. 青年记者，2011（16）：50-51.
[9] 李沁 . 沉浸媒介：重新定义媒介概念的内涵和外延 [J]. 国际新闻界，2017（8）：115-139.
[10] 高贵武，赵行知 . 媒介化生存与视觉化转向——短视频与传统媒体融合发展的现实路径 [J]. 新闻战线，2021（10）：53-56.
[11] 霍美辰，李贺 . 融媒体时代媒介化生存危机的产生根源探究 [J]. 东北师大学报（哲学社会科学版），2018（1）：70-75.

作者简介：李康跃（1993-），男，河北邯郸，助理编辑，研究方向：智能媒体传播。王雪梅（1963-），女，河北保定，河北大学新闻传播学院教授，研究方向：广播电视新闻。闫晓阳（1991-），女，山东聊城，武警后勤学院模拟训练中心讲师，研究方向：模拟仿真应用与研究。

（责任编辑：李净）